



ASTRUM NIVAL

Предисловие

С художественной точки зрения, «Аллоды Онлайн» - это самобытный взгляд команды профессионалов из компании Astrum Nival на мировую культуру фэнтези и фантастики. Нашей целью было создание первого истинно русского проекта, который активно использует наш национальный колорит во всем его многообразии. Ведь у России богатейшие культурные традиции и они отнюдь не сводятся к стереотипным медведям, распивающим водку и играющим на балалайках на заснеженных улицах.

Формирование команды художников на проекте осуществлялось с особой тщательностью: костяк ее составили ветераны, трудившиеся еще над классическими «Аллодами». Каждый человек в нашем творческом коллективе - высококлассный профессионал, который разделяет общее видение проекта и понимает свою роль в формировании общего стилистического образа в «Аллодах Онлайн». Не удивительно, что состав команды уже долгое время остается неизменным и не отклоняется от изначально выбранного вектора движения.

Изначально из Аллодов планировалось сделать классическую фэнтези-MMORPG. Поэтому, весь арт материал, созданный за первые полтора года создания проекта, отвечал всем требованиям и канонам жанра. В игре было все, чтобы удовлетворить самого привередливого фаната рыцарей, эльфов и героических подвигов, но... Оценив свое творение объективно и беспристрастно, мы не обнаружили ничего, что позволило бы считать его уникальным. Рынок уже был наводнен подобными проектами. Неожиданно для себя мы осознали, что то, что мы делаем - это попытка прожить чужую жизнь. Решение пришло неожиданно: а что если отойти от устоявшихся канонов, заложенных еще профессором Толкиеном, вспомнить о наших первых проектах, оглянуться вокруг и создать свою вселенную, имеющую много общего с классическими вымышленными мирами, но в то же время совершенно на них не похожую?

Мир игры, впервые появившийся еще в 1998 году в игре «Аллоды: Печать Тайны» - это загадочная планета Сарнаут, рожденная из Астрала - таинственной магической субстанции, несущей в себе созидающее и разрушающее начало. Астрал был причиной Великого Катаклизма, расколовшего Сарнаут. Его собирательный образ состоит из множества составляющих. В нем есть что-то и от космических просторов «Звездных войн», и от безбрежного океана «Пиратов Карибского моря», и от загадочного тумана «Проклятых земель», куда уходят и не возвращаются. Продумать его визуальный облик было невероятно сложной задачей: отклоняясь в любую сторону от изначальной задумки, мы получали либо чистый космос, либо некую туманную структуру, никоим образом не отражающую тот характер, который хотелось передать Астралу. Но в конечном итоге мы сумели найти золотую середину, и каждый сможет увидеть это в нашей игре.

Если затронуть тему игровых рас, то образ орков, эльфов и других сказочных существ в «Аллодах Онлайн» достаточно далек от классической интерпретации. Каждая раса создавалась нами на основе собственного жизненного опыта. Вот, скажем, орки впитали много характерных черт людей, с которыми мы бок о бок прожили около 7 лет в одном из спальных районов Москвы в эпоху первоначального накопления капитала. В то время окраины столицы были наводнены молодежными группировками дворовых хулиганов, футбольных фанатов и других околोकриминальных элементов, которые активно враждовали друг с другом и мирными обывателями. Впрочем, таких товарищей немало в российских городах и сейчас. Их манеры и «понятия» легли в основу орков Сарнаута.

Что касается эльфов, то тут дело обстояло несколько сложнее. Все художники имели собственное представление о том, как должны выглядеть Перворожденные, причем каждая точка зрения на этот вопрос существенно отличалась от остальных. Мы решили взять за основу классических эльфов - маленьких крылатых фей. Этот образ был базовым для западной культурной традиции на протяжении столетий, но благодаря популяризации «Властелина Колец» был постепенно вытеснен прекрасным и величественным человекоподобным эльфом. В «Аллодах Онлайн» эльфы взяли достаточно много и от современной российской «продвинутой» молодежной субкультуры: они слегка гламурны, сексуально раскрепощены и обладают высоким самомнением, считая себя лучшими из всех рас.

Канийцы, хадаганцы, гибберлинги, народ Зем - это уникальные расы, создававшиеся нами с нуля. Впрочем, вдумчивый и неравнодушный к родной истории игрок наверняка найдет в канийцах некоторые черты былинных русских богатырей и сумеет провести параллели между Хадаганом и Советским Союзом периода индустриализации и построения социализма. Еще бы: для создания Кании наши дизайнеры изучили множество старинных гравюр и описаний эпохи Русского Средневековья! За образами Хадагана далеко ходить не пришлось, благо в современной России еще полно реликтов сталинской эпохи: это и красивейшее в мире метро, и знаменитые высотки, да и кино того времени - неисчерпаемый источник вдохновения. Работая над созданием народа Зем, мы обратились к опыту «Демидургов», позаимствовав некоторые черты у расы синтетов: цивилизация «немертвых» Зем базируется на синтезе магии и продвинутых технологий. А вот гибберлинги - это просто ядерный микст! В них есть немного и от толкиеновских хоббитов, и от суровых викингов, и от веселых, но воинственных галлов, да и некоторые типично русские стороны характера в этих мохнатых малышах также присутствуют.

Вот такой мир у нас получился. Мы в него безумно влюблены и надеемся, что многочисленные поклонники «Аллодов», читающие этот текст, испытывают те же чувства.

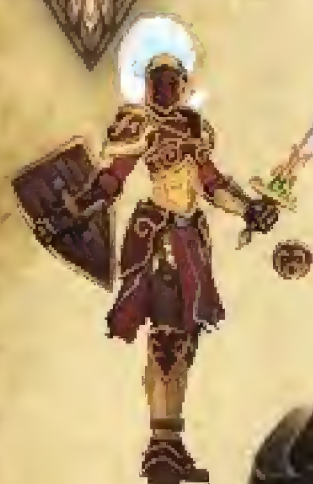
арт-директор Виктор Сурков

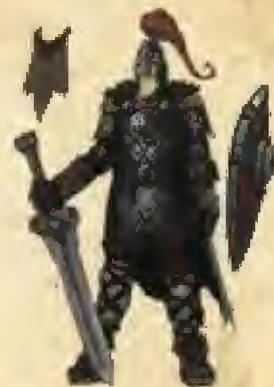




Кания

Кания







Великий Маг Кании Айденус









Эльфы



Эльфы







Эльфийский Дворец Галеон





Эльф паладин









Гибберлинги







Поселение гибберлингов





тотально сплывающее, почти не трещит,
"выроста" почти нет.



роба — эдакий
практически
такой же как и
спереди.

эти детали не
нашли и без



перчатка

полос



сера — это некое
физическое, но при этом
сильно возмущающее и враждебное
наличие.
и сера и "сера" — это нечто
таинственное и темное —
только что "сущности" оружий.

сбор — это некое, но при этом
сильно возмущающее и враждебное
наличие.
и сера и "сера" — это нечто
таинственное и темное —
только что "сущности" оружий.





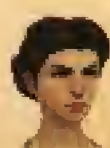


Хадаган



Хадаган





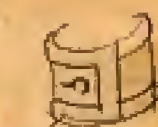
в центре знака



сзади на
плече
напомин



на шапке в каскаду
поворотности и
ноше быть по бокам
добавить какие-нибудь
особенные знаки



или лучше так



ткань

на колени добавить
военных знаков по-
скольку пошлени
теми же





Восставшие





210

卷之四

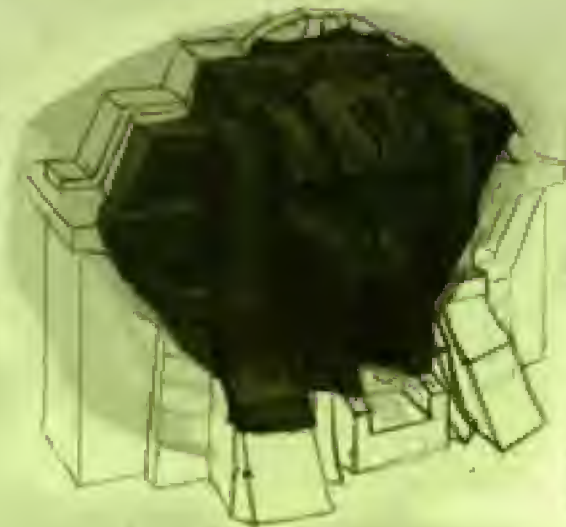
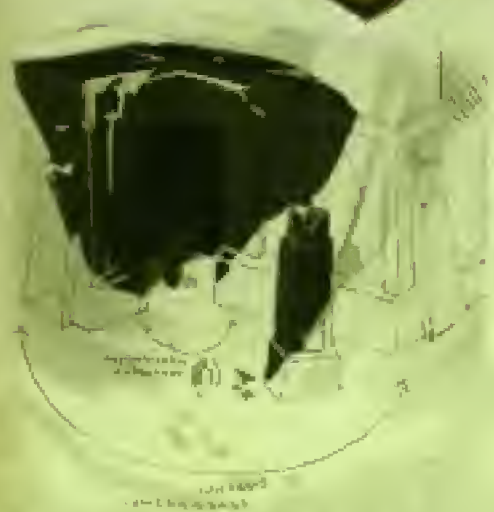
[illegible]

○

$$\Delta \sigma_{\text{max}} = \frac{1}{2} \left(\frac{1}{\sigma_{\text{max}}} + \frac{1}{\sigma_{\text{min}}} \right) \left(\frac{1}{\sigma_{\text{max}}} - \frac{1}{\sigma_{\text{min}}} \right)$$

15

Гробница Зам



Восставший Зем



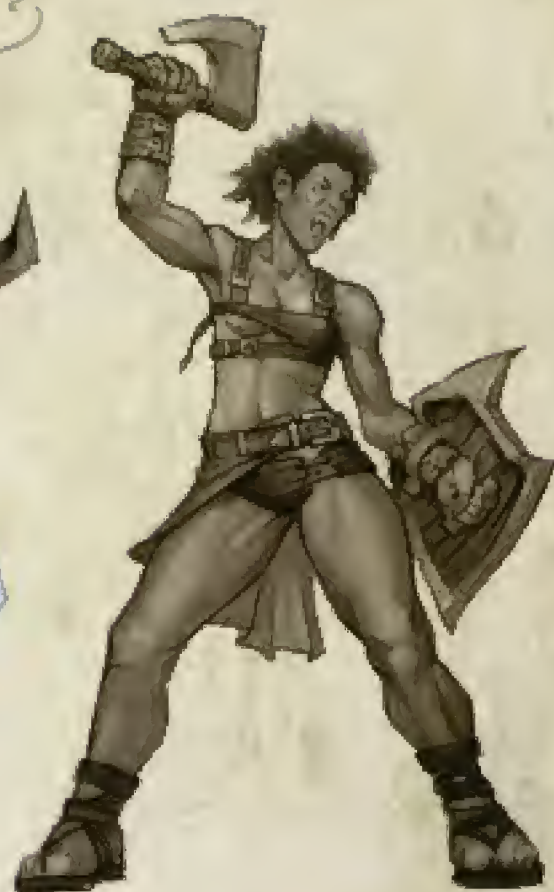






Орки

Орки

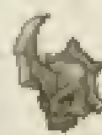




Мониторинг
состояния



Мониторинг
состояния



Мониторинг
состояния



Мониторинг
состояния



Мониторинг
состояния







Орк паладин









Монстры



Ледяной элементаль



Каменный элементаль



Огненный элементаль



Морской элементаль



Восставший драконид-воитель



Лютый огр



Мантисора



Плотоядный гриб



Пещерная горгулья



Проклятый единорог



Баньши-плакальщица



Матёрый оборотень



Зомби-воитель



Зомби-осквернитель



Полярный медведень



Драконид-чародей



Степной минотавр



Ламия-поединщица



Тропическая черепаха



Императорский скорпион



Полярный медведь



Серый волк



Саблезубая белка



Смradный слизень



Паук-крестовик



Мантис-гвардеец



Водяник-ведун



Водяник-мародёр



Драконид-страж



Пещерный кобольд



Острокрылый дрейк



Авиак-воитель



Восставший драконид-колдун



Восставший драконид-жрец



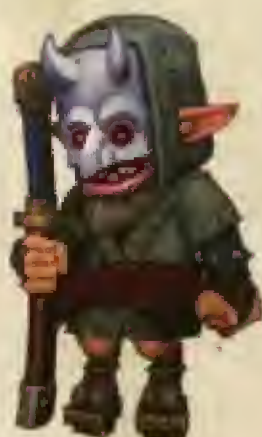
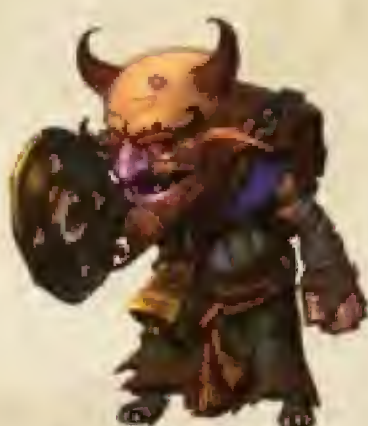
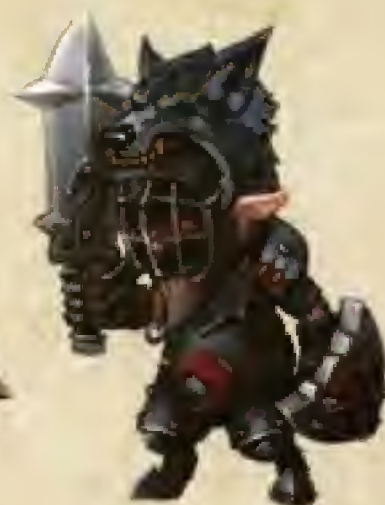
Каменный тролль



Бронированный тролль




Лютый циклоп





Дракон



Подземелья

Проклятый Замок Валиров







Пожиратель Искр

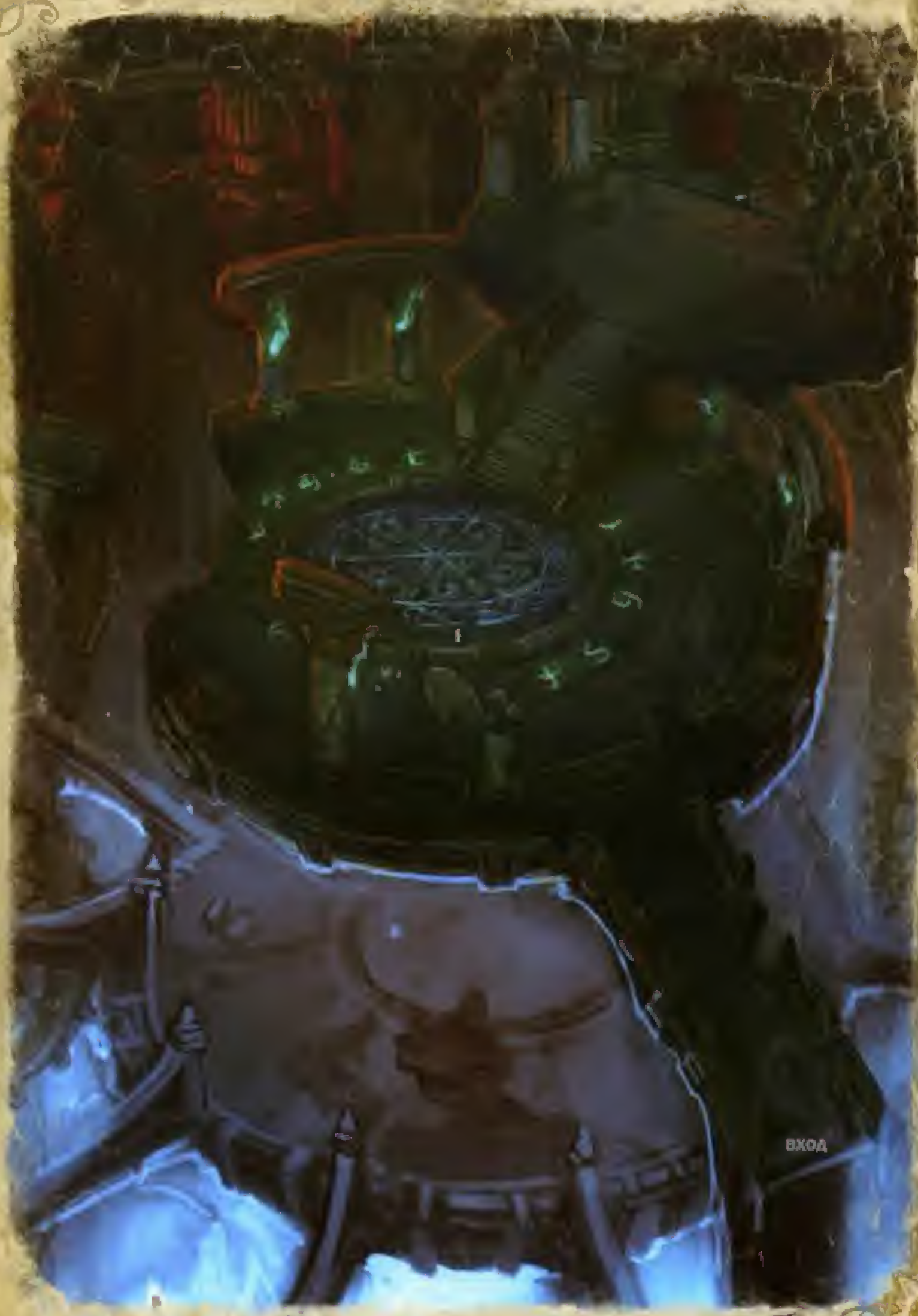








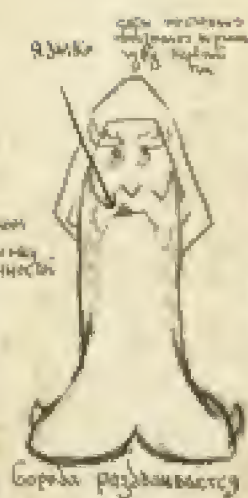
20



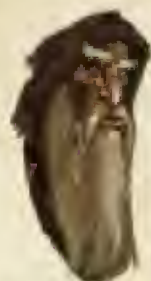
ВХОД



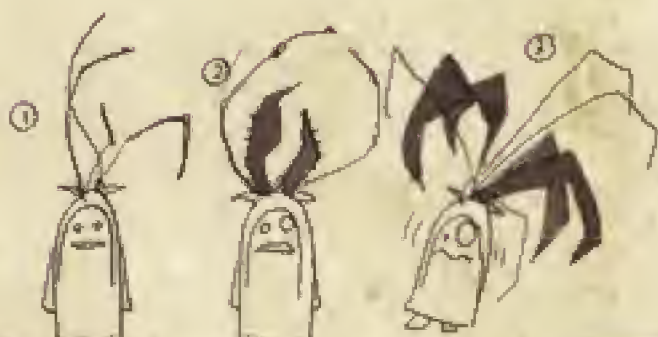
когда сарн будет
близиться под пологом
будет виден его богиня
и часть вытрезненности
под робой



борода раздвигается



что происходит
в борю



из сарн
позже уст

потом
левый

ноги одиночные
как эта.

всё
сарн

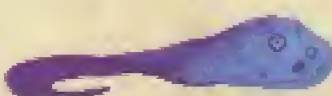


когда косынки вылезут
достаточно далеко, сарн
начинает мотать в стороны,
еще там же до удержания
баланса, и в итоге он падает
на землю.





паук становится
нереально огромным



лица могут
разбухать и
взрываться
справа ядовитой,
пьяной,
(как вылитый).

Во время этой ищущи
язык касается щупы.

бронза
с платины



в ходе боя, большой
паук выплёвывает из
себя свою «светлую»
половину.
Но светлая часть та еще
сложная.

из затылка идут костяные наросты
которые плавно переходят в венок
(бронзовый)











The background of the page features a faint, sepia-toned illustration of a city. In the foreground, a large, dark, multi-masted sailing ship is depicted, possibly a galleon, with its sails partially visible. The city in the background has several tall, thin towers and buildings, suggesting a coastal or fortified settlement. The overall style is that of an old map or a historical document.

Астрал



















Астральный монстр



"Аллоды онлайн":

Арт-директор:
Сурков Виктор

Ведущие художники по эскизам:

Беспалова Елена, Бахлычев Вадим, Лаврушкин Антон, Самохин Алексей, Титов Виктор

Художники Московской студии:

Брынцева Наталья	Мельков Евгений
Глухов Антон	Набиулин Эдуард
Габелко Богдан	Никифоров Дмитрий
Габелко Ольга	Солжьев Иван
Длиннов Евгений	Федотовский Александр
Жериловникова Ирина	Чернышев Андрей
Колесников Денис	Шипицын Даниил
Коршунов Иван	Швецов Антон
Максимов Андрей	

Художники Воронежской студии:

Верхошанский Николай	Исахова Анастасия	Овсянников Роман	Творогова Наталья
Бондаренко Елена	Князева Екатерина	Образцов Денис	Турищев Антон
Боев Алексей	Костючек Владимир	Озорнов Виталий	Уденок Виталий
Гребнева-Меньших Мария	Козьяков Сергей	Пасечный Дмитрий	Филатова Наталья
Гуленко Константин	Курманов Денис	Перов Сергей	Фирсова Юлия
Бычков Игорь	Круткин Татьяна	Первушин Сергей	Филимонов Дмитрий
Барбанаков Алексей	Крючков Константин	Переверткин Дмитрий	Харитонова Марина
Денисов Андрей	Кузнецов Александр	Ряднова Елена	Черкасова Марианна
Данилов Евгений	Кравчук Иван	Селезнев Александр	Шабашов Павел
Демидов Сергей	Линькова Елена	Сологуб Дарья	Шелестов Владимир
Жильцова Наталья	Лашев Евгений	Соколов Алексей	Шаталова Вероника
Зельцер Руслан	Меловацкая Марина	Столповская Наталья	

Дополнительные художники по эскизам:

Dan Blomberg, Gegen Novlana, Goran Bukovic, Hianharry Rodriguez, Brittain Scott, Maxime Desmettre, Peter John Lazarski, Roberto Cirillo, Tyler Walpole, Eric Deschamps, Marco Nelor, Антоненко Ольга, Кокорев Антон, Осиповская Александра, Свободин Руслан, Трепалкина Мария, Хузин Дмитрий, Козинко Леонид, Иванченко Андрей, Студия DragonFly, студия Warlock Games, студия PlayLore, студия ElvenStudio, студия Visual Idea Studio

Над артбуком работали:

Режиссер мультидиа проекта:

Пономарев Евгений

Руководитель команды концепт художников:

Горбатько Александр

Дизайнеры:

Пономарева Татьяна

Кутузов Алексей